



wetrix*

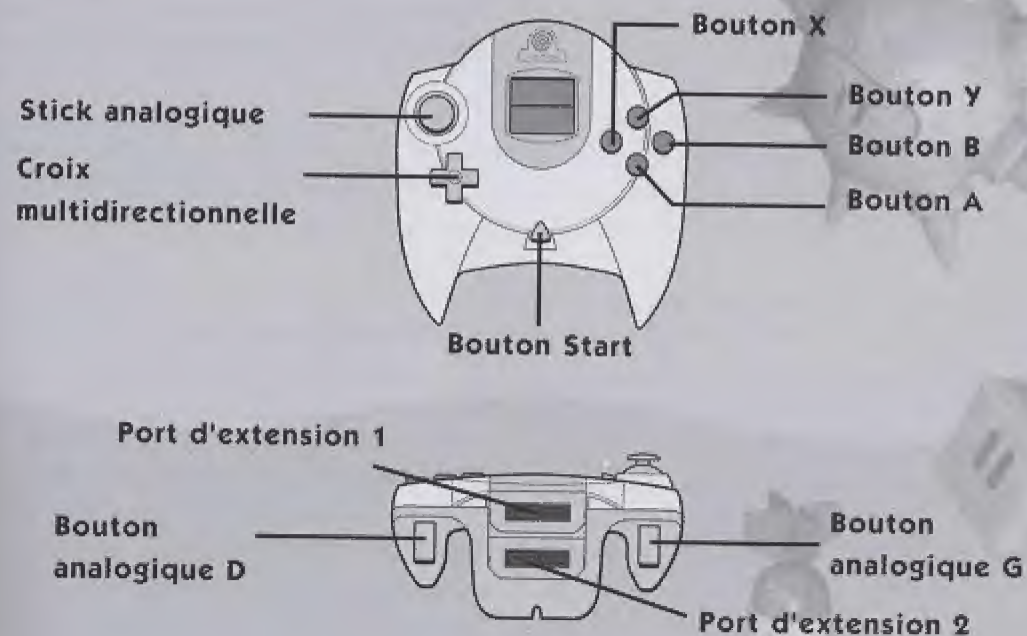


ZEONIX
GAME DESIGN STUDIO

DEMARRAGE	30
Les menus de jeu	33
LE JEU	39
Comment jouer	39
CARACTERISTIQUES DU JEU	42
Les pièces	43
Les événements	45
Autres éléments du jeu	49
Meilleurs scores	53
COMMANDES DE JEU	54
CREDITS	56

DEMARRAGE

Il existe quatre configurations possibles pour les commandes. La configuration par défaut est la suivante :



Manettes

Le joueur doit brancher sa manette au port A pour pouvoir jouer à Wetrix+. Pour jouer une partie à deux joueurs "1up v 2up", la manette du joueur 1 doit être branchée au port A et la manette du joueur 2 au port B.

Carte mémoire visuelle

Une carte MV peut être utilisée pour enregistrer les tableaux des meilleurs scores, les configurations linguistiques et audio de Wetrix+. Cette carte doit alors être insérée dans la prise 1 de la manette dans le port A. Les données seront sauvegardées automatiquement.

Fichiers des meilleurs scores

Si la carte MV insérée dans la manette 1 ne contient pas de fichier des meilleurs scores Wetrix+ et s'il reste suffisamment d'espace libre sur cette carte, un nouveau fichier sera sauvegardé.

Si la carte MV insérée dans la manette 1 contient déjà un fichier des scores Wetrix+ quand le jeu commence, ce fichier sera alors chargé dans la mémoire et utilisé comme tableau des meilleurs scores actuels.

A chaque fois qu'un score élevé est obtenu lors d'une partie de Wetrix+, le tableau des meilleurs scores en mémoire est mis à jour et la performance est sauvegardée sur la carte MV insérée dans la manette 1. Le fichier écrasera le fichier existant ou bien, si la carte ne contient pas de fichier de scores Wetrix+, un nouveau fichier sera créé.

Programme d'affichage des meilleurs scores

Si la carte MV insérée dans la manette 1 ne contient pas de programme exécutable, Wetrix+ écrira le programme d'affichage des meilleurs scores sur la carte MV. Dans le cas contraire, Wetrix+ n'écrira pas le programme d'affichage des meilleurs scores. Ce programme permet au joueur de consulter à tout moment ses tableaux des scores Wetrix+ enregistrés sur la carte MV.

Vibreux

Wetrix+ est compatible avec le vibreur, celui-ci pouvant être branché dans une des prises de la manette 1 ou 2.

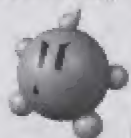
Les menus de jeu

Après avoir appuyé sur le bouton Start de l'écran titre, vous verrez apparaître l'écran du menu principal.

Celui-ci prend la forme d'une piscine au centre de l'écran, sept icônes flottant sur la surface. Chacune de ces icônes vous donne accès à un domaine différent de Wetrix. Pour sélectionner une icône, déplacez le stick analogique ou la croix directionnelle. Une fois sélectionnée, l'icône remonte à la surface de l'eau et son nom apparaît sous la piscine. Appuyez sur le bouton A pour activer l'icône sélectionnée et faire apparaître un sous-menu. Utilisez les touches gauche et droite pour sélectionner les options des sous-menus, et appuyez sur le bouton A pour activer l'option désirée. Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu principal.

La section suivante vous présente chacune des sept icônes, ainsi que les options disponibles pour chacune d'elles. À mesure que vous commencerez à mieux maîtriser le jeu, des options supplémentaires pourront apparaître sous chaque icône...

Wetboy - Classique



C'est le personnage du jeu. Wetboy veut tout, tout de suite. Apprenez-lui à tenir en place et à se calmer, pour éviter que la partie ne se termine plus tôt que prévu. Sélectionnez Wetboy pour jouer une partie de Wetrix Classique ou visualiser le tableau des meilleurs scores Wetrix Classique.

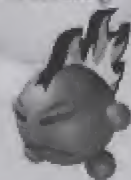
Le niveau de Wetrix Classic augmente régulièrement ; lorsque cela se produit, le paysage change de couleur, le jeu s'accélère et de nouvelles fonctions peuvent apparaître. Ce processus se répétera jusqu'à atteindre le niveau maximum : niveau 10, dans lequel le jeu fonctionne à pleine vitesse et toutes les fonctions sont actives.

BomBom - Pro



BomBom fait tout sauter. Lancez-le aussi loin que possible et partez en courant. Sélectionnez BomBom pour jouer une partie de Wetrix Pro ou visualiser le tableau des meilleurs scores Wetrix Pro. Wetrix Pro est la version "professionnelle" du jeu Wetrix en solo. Le paysage et l'arrière-plan sont colorés différemment mais les objectifs demeurent les mêmes. Dans ce mode, des doubles bombes tombent et d'autres types de pièces sont disponibles.

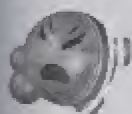
Burnie - Entraînement



Une traînée de poudre pour Wetboy. Ce jeu-là va faire monter la température. Sélectionnez Burnie pour jouer l'une des huit leçons Wetrix ou lancez le mode d'entraînement.

Le mode d'entraînement est une version spéciale du jeu Wetrix en solo, dans laquelle le paysage est coloré de manière à indiquer sa hauteur, les trous dans le sol sont colorés en rouge vif et les zones de terrain surélevées apparaissent en vert sombre. Les pièces ne tombent que lorsque le joueur utilise la touche "chute". Les leçons Wetrix sont divisées en huit "chapitres" qui doivent être joués les uns après les autres. Chaque leçon fixe un objectif qui est expliqué au début. L'écran peut être divisé en deux, l'ordinateur jouant sur le côté droit et illustrant la manière dont la leçon devra être exécutée, et le joueur, sur le côté gauche. Une fois l'objectif atteint, le joueur saura s'il a réussi ou non la leçon. Comme dans le mode d'entraînement, les pièces ne tomberont pas toutes seules durant la première leçon ; mais elles commenceront à tomber seules durant les leçons ultérieures.

Quake - Challenge



Un mot de lui et le monde se met à trembler. Essayez de garder le contrôle, sinon Quake aura le dernier mot.

Sélectionnez Quake pour lancer l'un de nos challenges spéciaux Wetrix ou pour visualiser le tableau des meilleurs scores Challenge.

Les challenges suivants sont disponibles :

- Challenge 1 Minute
- Challenge 5 Minutes
- Challenge 100 Pièces
- Challenge 500 Pièces
- Séquence prédéfinie A - dans laquelle les pièces tombent selon une séquence prédéfinie.
- Séquence prédéfinie B - dans laquelle le joueur commence au niveau 6 et les pièces tombent selon une séquence prédéfinie.

QB - Handicap



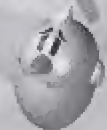
Lorsque QB arrive, les autres joueurs la mettent en veilleuse et se tiennent tranquilles. Un must quand Wetboy s'énerve un peu trop.

Sélectionnez QB pour lancer l'un de nos jeux handicap exclusifs ou pour visualiser le tableau des meilleurs scores handicap.

Les modes handicap suivants sont disponibles :

- Terrain surélevé A
- Terrain surélevé B
- Couche de verglas A
- Couche de verglas B
- Terrain aléatoire
- Trous aléatoires
- Fossé à demi plein

Derrick - Multijoueur

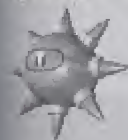


Un petit canard en plastique comme tout le monde les aime. Quel plaisir de voir Derrick et toute sa petite famille évoluer avec grâce sur vos plus beaux lacs. Sélectionnez Derrick pour lancer une partie de Wetrix à deux joueurs.

Cette option n'est disponible que lorsque plusieurs manettes sont branchées.

Le jeu "1up v 2up" est une version simultanée à deux joueurs de Wetrix. Le joueur 1 contrôle l'écran de gauche avec la manette 1 et le joueur 2 contrôle l'écran de droite avec la manette 2. Chaque joueur peut attaquer son adversaire à certains moments, avec différentes pièces ou effets. Le joueur dont le fossé se remplit en premier a perdu. Aucun point n'est attribué durant la partie, mais le nombre de parties remportées par chaque joueur est mémorisé pour cette séance. Dans ce mode, chacun des deux écrans de jeu possède une barre d'énergie au bas de l'écran, sur laquelle quatre icônes représentent l'eau, la glace, les séismes et les bombes. Contrairement au jeu normal, l'eau qui s'évapore ne permet pas de réduire la quantité d'eau qui se trouve dans le fossé du joueur, mais elle permet d'augmenter le niveau d'énergie dans sa barre d'énergie, qui est économisée pour éclairer différentes icônes de la barre. À n'importe quel moment de la partie, le joueur peut utiliser son énergie pour lancer une attaque en fonction de l'icône éclairée. La puissance de l'attaque correspond à la taille de l'icône. Il existe également une technique spéciale qui permet de voler l'énergie de la barre d'énergie de l'adversaire...

Spike - Options



Si vous ennuyez Spike, ce sera à vos risques et périls. C'est le petit dur du coin, la tête brûlée locale. Il est conseillé de lui laisser le champ libre. Sélectionnez Spike pour accéder aux options suivantes :

Sauvegarder le score

Activez cette option pour sauvegarder le tableau des meilleurs scores actuels, ainsi que l'état des autres icônes d'options, sur la carte MV insérée dans la prise 1 de la manette 1. Elle peut être utilisée pour forcer Wetrix+ à sauvegarder le tableau des meilleurs scores actuels.

Volume de la musique

Sélectionnez cette option pour modifier le volume de la musique durant le jeu ; vous avez le choix entre fort ("high"), normal, bas ("low") ou arrêt ("off"). Le réglage de cette option sera sauvegardé sur une carte MV (s'il y en a une) : le jeu utilisera cette option à chaque fois que cette carte sera insérée.

Volume des effets

Sélectionnez cette option pour modifier les effets sonores durant le jeu ; vous avez le choix entre fort ("high"), normal, bas ("low") ou arrêt ("off"). Le réglage de cette option sera sauvegardé sur une carte MV (s'il y en a une) : le jeu utilisera cette option à chaque fois que cette carte sera insérée.

Stéréo / Mono

Sélectionnez cette option pour faire basculer la sortie audio de stéréo en mono et vice-versa. Le réglage de cette option n'est pas sauvegardé sur la carte MV.

Vib. activé / désactivé

Sélectionnez cette option pour activer ou désactiver le vibreur, s'il y en a un. Le réglage de cette option sera sauvegardé sur une carte MV (s'il y en a une) : le jeu utilisera cette option à chaque fois que cette carte sera insérée.

60hz

Sélectionnez cette option pour faire basculer la fréquence de rafraîchissement vidéo de 50hz à 60hz. Le réglage de cette option n'est pas sauvegardé sur la carte MV.

Codes de score

Sélectionnez cette option pour faire apparaître les meilleurs scores accompagnés de leur code d'authentification. Ces codes permettent de prouver que les scores sont réels lorsque vous participez à des compétitions ou soumettez vos scores aux classements mondiaux Wetrix+.

<http://wetrix.zedtwo.com>

LE JEU

Wetrix+ est un jeu d'énigmes aquatiques qui se déroule sur un paysage flottant. Le joueur doit contrôler des pièces de formes aléatoires qui tombent dans le paysage pour créer des murs et des digues qui permettront de retenir la pluie et les pièces d'eau. L'eau goutte et coule de manière réaliste lorsqu'elle tombe dans le paysage. Toute l'eau qui déborde par-dessus les côtés tombe dans un fossé d'écoulement (situé sur la droite du paysage). Une fois ce fossé plein, le jeu est terminé. Le principe est donc très simple, mais vous devrez manipuler différentes pièces, gérer différents événements qui se produisent durant le jeu, définir différentes stratégies pour chaque type de jeu et maîtriser de nombreuses astuces et secrets.

Comment jouer

Le joueur contrôle chaque pièce qui tombe. Il est possible de faire pivoter les pièces et, dans le cas où vous parviendriez à mettre une pièce en place avant qu'elle n'atteigne le sol, vous pourrez faire accélérer sa chute avec la touche "chute", ce qui vous permettra de marquer plus de points et de disposer d'un délai plus long pour emprisonner l'eau.

Les premières pièces qui tomberont dans chaque jeu seront des "uppers" rouges qui ont pour effet de soulever les zones de terrain sur lesquelles elles tombent. Dans la mesure où le paysage est plat au départ (à l'exception de certains modes de handicap), l'eau qui tombera coulera par-dessus les bords et tombera dans le fossé ; il est donc conseillé de se servir des "uppers" pour construire des zones fermées permettant d'emprisonner l'eau lorsqu'elle tombe. Le joueur pourra choisir de construire un ou deux petits "enclos" ou un mur qui entourera l'intégralité du périmètre du paysage.

Bientôt, des pièces d'un type différent commenceront à tomber. L'indicateur situé dans le coin inférieur droit de l'écran vous indique le type de la pièce suivante (mais pas sa forme). Vous ne connaîtrez celle-ci que lorsque la pièce apparaîtra.

Lorsque les bulles d'eau commencent à tomber, le joueur doit les manoeuvrer de manière à ce qu'elles atterrissent dans les "enclos" qu'il aura bâtis ; de cette manière, lorsque l'eau de chaque bulle éclaboussera, elle demeurera contenue dans l'enclos. L'eau contenue dans tout lac aura tendance à couler vers le point le plus bas ; ainsi, si vous avez laissé des espaces dans vos murs, l'eau parviendra à s'échapper de l'enclos et à tomber dans le fossé. Tout comme les gouttes qui tombent dans la partie avant du paysage, toute eau qui s'échapperait de cette manière serait signalée par des flèches bleues (les indicateurs de fuites). Le joueur devra s'efforcer de construire un mur qui entourera l'intégralité du paysage, à temps pour l'arrivée de la pluie. Dans chaque partie, la pluie ne tarde pas à tomber et, contrairement aux bulles d'eau, elle peut atterrir n'importe où. Une fois que le joueur a créé une série de lacs, il peut se servir des "downers" verts pour rabaisser les murs, de manière à fusionner les lacs les plus petits, ou rabaisser les murs qui sont devenus trop hauts.

Bientôt, les bombes et les boules de feu commenceront à tomber.

Le joueur a la possibilité de faire évaporer l'eau et de réduire le niveau dans le fossé en faisant tomber la boule de feu au centre d'un lac profond. La boule de feu fera évaporer toute l'eau jusqu'à ce qu'elle atteigne le fond, où elle s'éteindra. Veillez bien à ne pas faire tomber des boules de feu sur le sol, car elles exploseront et endommageront le paysage.

Les bombes sont plus difficiles à contrôler, dans la mesure où elles explosent où qu'elles atterrissent : ainsi, elles endommagent non seulement le paysage, mais percent également des trous à travers lesquels l'eau peut s'échapper. Elles devront donc toujours tomber dans des zones situées à l'écart des lacs, de manière à éviter que l'eau ne s'en échappe. Les "uppers" permettent de construire de nouveaux lacs à l'intérieur de lacs existants ou de réparer les dégâts causés par les bombes et les boules de feu. Cependant, veillez à ne pas construire trop de murs car cela pourrait rendre le paysage trop instable et déclencher un séisme. Le compteur qui apparaît à gauche de l'écran prévient le joueur lorsque cela est sur le point de se produire. Il est possible d'utiliser les bombes et les boules de feu pour rapidement détruire des zones de terrain et faire redescendre le niveau du compteur.

Tous les points remportés dans le jeu sont multipliés par le nombre de lacs créés dans le monde. Le nombre de lacs est donné par l'indicateur de lacs qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran.

Si le joueur parvient à récupérer assez d'eau dans son monde, un arc-en-ciel apparaît ; celui-ci multiplie tous les points remportés quand il est présent à l'écran. Si le joueur parvient à créer un lac assez profond, un petit canard en plastique apparaîtra. Celui-ci multiplierà tous les points remportés pendant qu'il se trouvera dans le lac.

De nombreuses actions différentes permettent de remporter des points bonus, le bonus correspondant à chaque action apparaissant dans le coin inférieur gauche de l'écran. Ce bonus sera multiplié par tout multiplicateur actif puis disparaîtra vers le coin supérieur gauche de l'écran, où il sera ajouté au score actuel du joueur.

À mesure que le temps passe, le niveau augmente. Avec chaque augmentation de niveau, le paysage change de couleur et le jeu s'accélère. Les points remportés augmentent également et selon le type de jeu sélectionné, différentes fonctions et caractéristiques apparaissent. Le niveau en cours est donné par l'indicateur de niveau en cours, qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran.

Le jeu continue jusqu'à ce que le fossé soit plein, ou que les limites de challenge aient été atteintes.

CARACTERISTIQUES DU JEU

Bien que *Wetrix+* semble être un jeu très simple à la surface, il comporte de nombreuses fonctions différentes, dont certaines n'apparaissent que lorsque vous aurez progressé dans le jeu. Il est également à noter que bon nombre de ces fonctions interagissent avec les autres de manière inhabituelle ou subtile, ce qui signifie qu'il vous faudra découvrir un grand nombre d'astuces et de techniques avant de pouvoir parfaitement maîtriser le jeu. Parmi les principales fonctions, citons les pièces qui tombent sous le contrôle du joueur et les événements qui surgissent à certains points du jeu. Il existe également de nombreuses fonctions de jeu qui ne rentrent dans aucune de ces catégories mais n'en demeurent pas moins essentielles.

Les pièces

Les "Uppers"

Les "Uppers" sont des flèches rouges pointées vers le haut qui font monter le niveau du terrain sur lequel elles tombent. Chaque flèche de la pièce fait monter la hauteur du terrain d'une unité à l'endroit où elle tombe. Les "Uppers" réparent également les trous causés par les bombes ou les "Downers" sur lesquelles elles tombent. Il suffit que l'"Upper" tombe sur une partie du trou pour le réparer complètement. Lorsqu'un "Upper" répare une partie du terrain, il ne la soulève pas.

Les "Downers"

Les "Downers" sont des flèches vertes pointées vers le bas qui rabaissent le niveau du terrain sur lequel elles tombent. Toutes les flèches de la pièce rabaissent la hauteur du terrain au niveau où la flèche la plus basse atterrit. Cela signifie que les "Downers" n'ont aucun effet sur les surfaces planes.

Les "Downers" ont également pour effet d'agrandir les trous du terrain sur lequel elles tombent. Si une flèche de la pièce "Downer" atterrit sur un trou, toutes les autres flèches de cette pièce créeront un trou à l'endroit où elles toucheront le sol.

Les "Downers" ont également pour effet de faire évaporer l'eau ou la glace sur lesquelles elles tombent ; mais cette évaporation ne permet pas au joueur de gagner de points et ne vide pas l'eau du fossé.

Les bulles d'eau

Les pièces "bulles d'eau" peuvent se présenter sous différentes formes. Lorsqu'elles touchent le terrain, les bulles d'eau explosent et toute l'eau qu'elles contiennent s'écoule naturellement dans le paysage jusqu'au point le plus bas. Si l'eau atteint le rebord du paysage ou un trou créé par une bombe ou une pièce « Downer », elle tombe dans le fossé. Lorsque les bulles d'eau tombent sur de la glace, elles gèlent immédiatement au-dessus de cette dernière.

Les boules de feu

Les boules de feu sont des objets individuels qui ont pour effet de faire évaporer l'eau qu'elles touchent, ainsi que l'eau qui est directement en contact avec cette eau ; l'évaporation se poursuit ainsi jusqu'à atteinte du terrain. L'eau qui s'évapore de cette manière vous rapporte des points et une quantité équivalente est retirée du fossé. Lorsque les boules de feu tombent sur la terre, elles explosent et font "sauter" une section du paysage sans créer de trous. Si une boule de feu tombe sur un lac gelé, la glace de ce lac fond et se transforme en eau, mais il n'y a pas évaporation.

Les bombes

Les bombes sont des objets individuels qui percent des trous dans le paysage à l'endroit où elles atterrissent, formant un cône à partir de leur point d'impact. Ce trou laisse passer la lumière, ainsi que l'eau qui peut alors tomber dans le fossé, comme si elle débordait des bords du paysage. Les bombes créent toujours des trous dans le paysage, quelle que soit la hauteur du terrain qu'elles touchent. Toute bombe qui tombe dans un trou existant déclenche une triple bombe.

Pièces mystérieuses (doubles & multiples)

A partir d'un certain niveau, des pièces mystérieuses commencent à apparaître. L'indicateur de "Pièce suivante" affiche alors un point d'interrogation. Les pièces mystérieuses contiennent habituellement deux types d'objets (par exemple, des "Uppers" et des "Downers" simultanément) et sont pour cette raison particulièrement difficiles à positionner.

Les événements

A certains moments d'une partie de Wetrix+, des événements se produiront ; il peut s'agir de différentes fonctions qui affecteront la difficulté du jeu, le système de marque ou tout simplement qui gêneront le joueur. S'ils ne peuvent pas être contrôlés directement par le joueur, les événements peuvent néanmoins être habituellement influencés d'une manière ou d'une autre.

Les niveaux

Le niveau du jeu définit les paramètres suivants : la vitesse de chute des pièces, le taux auquel l'eau est éliminée du fossé, la couleur du paysage, les fonctions du jeu et la valeur des points marqués. À l'exception du mode "Pro" et de certains modes "Challenge", tous les jeux commencent au niveau 1. L'horloge située à côté de l'indicateur de jeu vous indique dans combien de temps la partie passera au niveau suivant. Tous les scores du jeu sont multipliés par la valeur du niveau ; cela signifie que les scores du niveau 2 sont deux fois plus élevés que ceux du niveau 1, et que ceux du niveau 3 sont supérieurs de 50 % à ceux du niveau 2 etc. Plusieurs autres fonctions et événements n'interviennent qu'une fois que le jeu atteint un certain niveau ; une longue partie de Wetrix+ vous réservera donc toujours de nombreuses surprises.

La pluie

Outre les bulles d'eau qui tombent sous le contrôle du joueur, de petites gouttes de pluie commencent également à tomber automatiquement. Celles-ci s'écoulent avec le reste de l'eau et tombent dans le fossé si elles débordent. Chaque goutte d'eau contient bien moins d'eau qu'une bulle d'eau individuelle. Les gouttes, pouvant tomber n'importe où, sont souvent responsables du débordement de l'eau dans le fossé, quand il semble que toutes les fuites ont été colmatées.

Les glaçons

Les glaçons commencent à tomber automatiquement une fois que le jeu a atteint le niveau 2 et ont pour effet de "congeler" pour un certain temps tout lac sur lequel ils tombent. Une fois gelée, l'eau ne peut plus couler par-dessus le bord du paysage ou tomber dans un trou. Toute eau qui tombe directement sur la glace gèlera instantanément, et fondra en même temps que la glace sur laquelle elle atterrit.

Le jeu multijoueur permet de lancer des attaques glace, en envoyant plusieurs glaçons qui peuvent congeler toute l'eau du paysage.

Bonus arc-en-ciel

Un arc-en-ciel apparaît dans votre paysage dès que votre monde contient un volume suffisant d'eau. Pendant que l'arc-en-ciel est actif, tous les points marqués sont multipliés par 10. Cet effet est connu sous le nom de bonus arc-en-ciel.

La glace contenue dans votre monde ne peut contribuer à la formation d'un arc-en-ciel qu'une fois qu'elle a fondu.

Les bombes triples

Une bombe triple apparaît si le joueur tente d'éviter d'activer une pièce "bombe" en la laissant tomber dans un trou créé par une bombe antérieure (ou un trou de bombe agrandi par des "Downers"). Lorsque cela se produit, trois nouvelles bombes sont placées dans des positions aléatoires et tombent sans que le joueur puisse les contrôler, trois nouveaux trous sont ainsi créés. Si l'une de ces trois bombes tombe dans un trou de bombe existant, une nouvelle bombe triple sera créée, ce qui aura pour effet de produire trois trous supplémentaires etc.

Les séismes

Les séismes se produisent quand le poids du terrain sur le paysage est tel que ce dernier devient instable.

Le compteur à séismes (situé sur le côté gauche de l'écran) indique le niveau actuel de stabilité. Ce compteur augmente à chaque fois que le volume de terrain s'accroît, c'est-à-dire à chaque fois qu'une "Upper" tombe.

Il est difficile de survivre à un séisme, mais il est possible de les éviter en réduisant le volume de terrain par une utilisation astucieuse des "Downers", des bombes ou des boules de feu. Le volume d'eau contenu dans le monde ne contribue pas à la formation des séismes.

Les canards en plastique

Les canards en plastique apparaissent sur les lacs lorsque ces derniers atteignent une certaine profondeur. Il n'existe aucune limite au nombre de canards qui peuvent exister dans votre monde, mais il ne peut y avoir qu'un seul canard par lac.

Si la profondeur du lac redescend au-dessous d'un certain niveau, ou si ce lac gèle, le canard disparaît.

En présence d'un canard, tous les points marqués sont multipliés par le bonus canard en plastique. Si votre monde ne comporte qu'un seul canard, le coefficient multiplicateur sera de deux, s'il en comporte deux, il sera de quatre et ainsi de suite.

Les mines

Les mines apparaissent dans les niveaux les plus élevés ; ce sont des pièces individuelles qui tombent sur les plus grands lacs de votre monde. Elles flottent ensuite innocemment pendant quelque temps et finissent par disparaître.

Toutefois, si l'eau du lac s'évapore, la mine explosera comme une bombe, créant un trou dans le paysage.

Si l'eau du lac qui contient la mine s'écoule sans s'évaporer, la mine finira par reposer sur le terrain, puis soit par disparaître, soit par être remise à flot si le lac se remplit à nouveau d'eau. Si le lac contenant la mine gèle, la mine restera à l'intérieur, gelée elle aussi, jusqu'à ce que le lac dégèle ou que la mine disparaisse.

Les bombes intelligentes

Les bombes intelligentes n'apparaissent que dans les modes de jeu en solo et sont activées en appuyant sur la touche "Attaque". Lorsqu'une bombe intelligente est activée, toute l'eau du paysage s'évapore, le terrain s'aplanit et toute l'eau du fossé disparaît.

Vous pouvez gagner une bombe intelligente lorsqu'un « plus » apparaît à côté de l'indicateur de niveau au moment du changement de niveau. Le nombre de bombes intelligentes disponibles est affiché à côté de l'indicateur de "Pièce suivante", dans le coin inférieur droit de l'écran. Un maximum de neuf bombes intelligentes peut être remporté dans chaque partie.

Autres éléments du jeu

Certaines fonctions du jeu ne peuvent être classées dans les catégories Pièces ou Événements.

Le fossé

Le fossé apparaît sur le côté droit de l'écran sous la forme d'un tube de verre vide (en début de partie). Il indique la quantité d'eau que vous n'avez pu empêcher de couler sur le paysage ou dans les trous. Plus elle est importante, plus le fossé se remplit. Une fois que l'eau atteint son bord supérieur, le fossé est plein et la partie est terminée.

La quantité d'eau retenue par le fossé diminue à chaque fois que l'eau est évaporée par une boule de feu, mais cette évaporation est ralentie quand le niveau augmente. En évaporant constamment l'eau, une partie de Wetrix+ peut durer un certain temps. Si le fossé est déjà vide, l'eau évaporée n'aura pas d'effet.

En partie multijoueur, l'évaporation n'abaisse pas le niveau d'eau du fossé !

Les indicateurs de fuites

Les indicateurs de fuites sont de petites flèches bleues qui apparaissent sur le côté du paysage pour indiquer les endroits où l'eau fuit et déborde dans le fossé. Les fuites importantes sont indiquées par plusieurs flèches placées à un même endroit, tandis qu'une flèche isolée apparaissant pendant un bref instant indique habituellement une petite fuite.

Le radar de fuites

Le radar de fuites, affiché sous le fossé sur le côté droit de l'écran, indique la position de tous les indicateurs de fuites autour d'une carte radar du paysage. Le radar de fuites est particulièrement utile quand l'affichage du jeu est maximisé et qu'on ne voit pas tous les bords du paysage à l'écran.

Les lacs

Les lacs sont des plans d'eau isolés dans le paysage. Le jeu compte automatiquement le nombre de lacs actifs simultanément. Pour être considéré comme un lac, un plan d'eau doit dépasser la quantité minimale (les petites flaques ne comptent pas) et ne doit pas être connecté à un autre plan d'eau.

A chaque fois que le nombre de lacs changera, les limites de tous les lacs actifs seront brièvement affichées et le jeu spécifiera le nombre de lacs actifs.

Tous les scores obtenus sont multipliés par le nombre de lacs actifs du moment. Si le joueur réussit à créer cinq lacs ou plus à un moment donné, un symbole plus s'affiche près de l'indicateur de niveau (au-dessus de l'indicateur de lacs) pour signaler que le joueur joue exceptionnellement bien.

Les trous

Les trous sont des cavités creusées dans le paysage au travers desquelles l'eau peut tomber dans le fossé, de la même manière qu'elle déborde dans le paysage. Les trous sont créés par des bombes ou des mines touchant le sol et qui peuvent être agrandis par des "Downers" tombant dans une zone partiellement creusée.

Il est possible de réparer les trous en y faisant tomber des "Uppers". Ceci permet de gagner un bonus proportionnel à la taille du trou réparé. Il suffit qu'un upper touche une partie d'un trou donné pour que l'ensemble de ce trou soit réparé.

Fonctions multijoueurs

Il s'agit de fonctions de jeu qui ne sont actives que lors des parties "1up v 2up" de Wetrix+.

La barre d'énergie

En partie multijoueur, un joueur peut lancer divers types d'attaques à son adversaire, toutes ces attaques étant générées à l'aide de l'énergie accumulée en cours de partie. Pour accumuler de l'énergie, il faut évaporer l'eau à l'aide de boules de feu. Quand vous y parvenez, le curseur de la barre d'énergie située en bas de l'écran se déplace vers la droite.

En partie multijoueur, l'évaporation n'abaisse pas le niveau d'eau du fossé !

Au fur et à mesure que le niveau d'énergie augmente, différentes icônes s'éclaireront, chacune d'elles représentant un type d'attaque particulier. Quand le bouton d'attaque est utilisé, toute l'énergie de la barre du joueur est consommée et une attaque de la catégorie éclairée est lancée sur le joueur sélectionné (dans les parties à deux joueurs, l'attaque est toujours lancée sur le joueur adverse).

L'attaque eau

Cette attaque permet de faire tomber des tas de bulles d'eau sur l'adversaire lors d'une partie multijoueur. Les bulles d'eau tombent toutes au même moment sur le paysage adverse, au hasard, et sans que le joueur puisse s'en protéger.

L'attaque glace

Cette attaque permet de larguer plein de glaçons sur l'adversaire au cours d'une partie Multijoueur. Les glaçons tombent tous en même temps sur le paysage de l'adversaire, de façon aléatoire et sans que ce dernier puisse y faire quelque chose.

L'attaque séisme

Cette attaque provoque un séisme dans le paysage de l'adversaire lors d'une partie multijoueur, et ce quel que soit le statut de son compteur à séismes.

L'attaque bombe

C'est l'attaque la plus puissante qu'on puisse lancer au cours d'une partie multijoueur. Elle permet de larguer plusieurs bombes simultanément sur le paysage de l'adversaire, sans qu'il n'y puisse rien faire. Si elles tombent dans des trous déjà creusés, elles déclencheront des triples bombes.

Meilleurs scores

Wetrix+ enregistre les meilleurs scores permanents pour tous les types de parties en solo, à part les parties d'entraînement. Un tableau des dix meilleurs scores est enregistré pour les versions Classic et Pro du jeu, et un seul score est enregistré pour chacun des modes Challenge et Handicap.

Si une carte MV proposant suffisamment d'espace libre est insérée dans la manette 1, tous les meilleurs scores seront enregistrés sur cette carte MV. Pour de plus amples informations sur l'utilisation de la carte MV dans Wetrix+, lisez la section Démarrage.

Au meilleur score de chaque tableau est attribué un code d'authentification accessible grâce au menu Options. Ces codes permettent de prouver que les scores sont réels lorsque vous participez à des compétitions ou soumettez vos scores aux classements mondiaux de Wetrix.

Les classements mondiaux de Wetrix+ sont présentés sur l'Internet à l'adresse <http://wetrix.zedtwo.com>.

COMMANDES DE JEU

Le système de commandes de Wetrix est très simple : le joueur prend le contrôle de chaque pièce individuellement lorsqu'elle tombe vers le paysage.

Les commandes de mouvement permettent de modifier la position de la pièce pendant qu'elle tombe, et la touche "réorienter" permet d'en changer l'orientation. La touche "chute" ("Drop") augmente au maximum la vitesse de la pièce qui tombe.

La touche "attaque" lance l'attaque actuellement disponible vers les adversaires (en mode multijoueur), et des bombes intelligentes en mode solo.

Le STICK ANALOGIQUE ou la CROIX MULTIDIRECTIONNELLE permettent de déplacer chaque pièce qui tombe dans le paysage.

Les boutons ANALOGIQUE D / G permettent de permuter entre trois modes de jeu différent : rapproché, normal et grand-angle.

Le bouton START permet d'activer la pause durant laquelle vous aurez l'option de quitter la partie en cours, de recommencer ou de continuer.

Le bouton A correspond à la touche de chute ("Drop"), qui fait tomber la pièce à la vitesse maximale dans tous les modes de jeu, à l'exception du d'entraînement, dans lequel cette touche permet de déclencher la chute de la pièce.

Le bouton B ou X est la touche "réorienter", qui permet de faire pivoter la pièce lors de sa chute.

Le bouton Y lance une attaque en mode multijoueur et largue une bombe intelligente (éventuellement) lors des jeux en solo.

CREDITS

Wetrix+ a été conçu et développé par Zed Two Game Design Studio.

© copyright Zed Two Limited / Imagineer Co., Limited 1999

Concepteur

John Pickford

Graphisme

Ste Pickford, Phil Jackson

Programmation

David Ellel, Amir Latif, David Gill

Animation

Steve Thomas

Effets sonores & vocaux

Keith Tinman

Musique

2dB

Assurance de qualité

Danny Bourne

Producteur

Yan Qiu

**Nous tenons également
à remercier**

Jon Oldham, Garry Williams, Tsuyoshi Yasuda
Saori Morishige, Mark Horneff, Head First

Autres coordonnées

Tenez-vous informé sur les derniers produits de Zed Two ou contactez-nous en visitant notre site Web à l'adresse :

<http://www.zedtwo.com>